GOD OF WAR™

EL ÁLBUM



Official Licensed Product

PlayStation™

otra de ANSALDO


PlayStation
LLEGÓ LA
REVOLUCIÓN
DEL ESTADO PLAY
PS3
SONY
PS VITA
vive.playstation.com
/Latam.PlayStation
@playstation_la
/latamplaystation
VIVE EN ESTADO PLAY
© 2013 Sony Computer Entertainment America LLC "PlayStation" y el logo familiar "PS" son marcas registradas y "PS4", "PS Vita" y los símbolos "△O×□" son marcas de Sony Compu
Entertainment Inc. "VIVE EN ESTADO PLAY" es una marca de Sony Computer Entertainment America LLC.

GOD OF WAR™

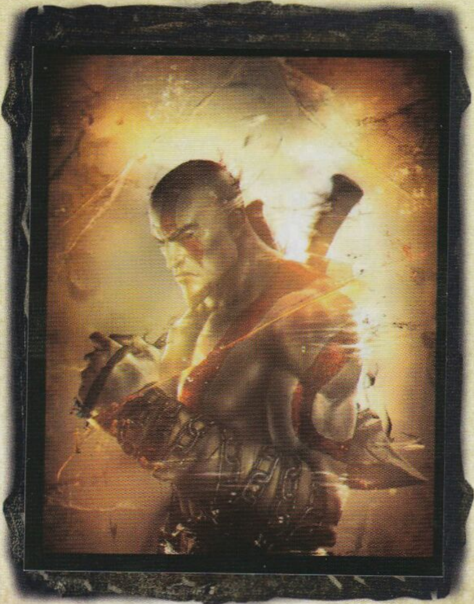


Antes de que existieran los Titanes; antes de los Dioses del
Olimpo, se libró una gran batalla. La ira de los Dioses
Primordiales, los seres que crearon la propia Tierra, se
desató por toda una eternidad... Y de esa ira, de esa guerra
demente, nacieron las Furias: Ni Titanes ni Diosas; ni
Mortales ni Sombras, las Furias no obedecían a nadie. Eran
las guardianas del Honor. Las ejecutoras de los castigos. La
ruina de los traidores. Cuando Zeus tomó el poder, vio que
tenía poco que temer de las hermanas, pues sólo castigarían
a quienes consideraban culpables. El primero de estos
traidores fue Egeón Hecatónquiro. Cuando la criatura hizo
un pacto con Zeus, y ésta traicionó al rey de los Dioses, las
Furias entraron en acción. Persiguieron implacables a Egeon,
y tras capturarlo, lo torturaron sin piedad, porque la
muerte era demasiado buena para este renegado. Egeón el
Hecatónquiro fue un ejemplo para todos. Una advertencia
para quienes osaran romper un pacto de sangre con un Dios



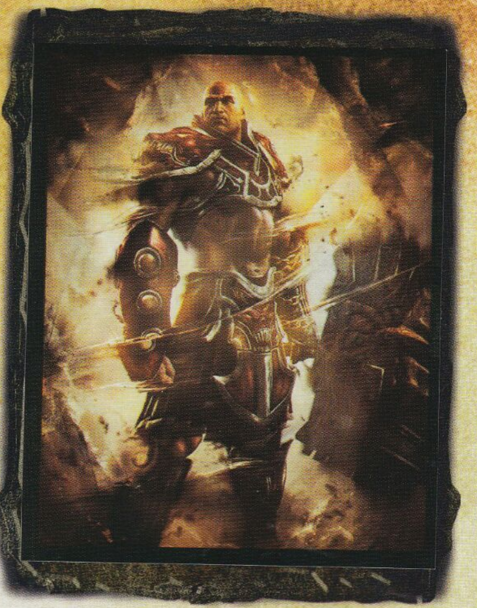


El oráculo había predicho la desaparición de los dioses del Olimpo y la destrucción del Olimpo, vio que se produjo no por las manos de los Titanes, sino por las manos de un mortal, un notable guerrero ...

















Cofres Rotos

En God Of War Ascension, existen cofres rotos que no podrás abrir hasta el capítulo 13, en el cual recibiremos el Amuleto de Oroboros que nos permitirá abrir esta clase de cofres, presionando los botones L2 + □ y con eso, el cofre se restaurará y podrás acceder a su contenido.







Todos los guanteletes pueden cargar alguno de los ataques cuadrados normales, tanto en tierra como en el aire. Estos ataques tienen un largo alcance y pueden romper la armadura, pero no pueden ser insertadas en un combo continuo.

Evasión es única para el guantelete . Además de una evasión normal, un guerrero puede evadir inmediatamente después de lanzar un ataque de luz con el fin de realizar un pequeño guión en vez de una evasión completa. El guión conserva las propiedades de la evasión normal, pero es más corto y se puede realizar varias veces en un combo. Por ejemplo:

□ + evasión + □ + evasión + △















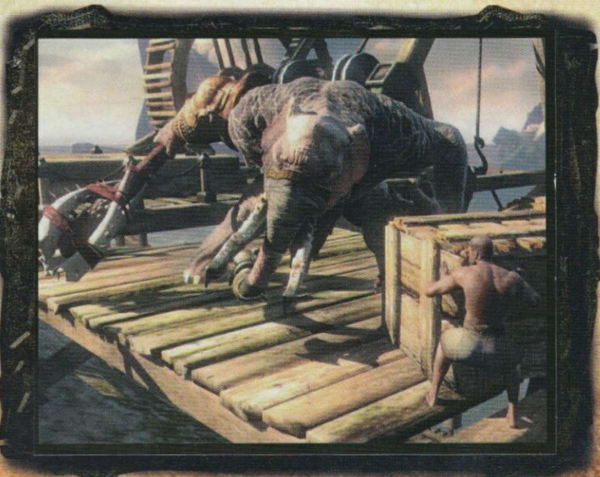


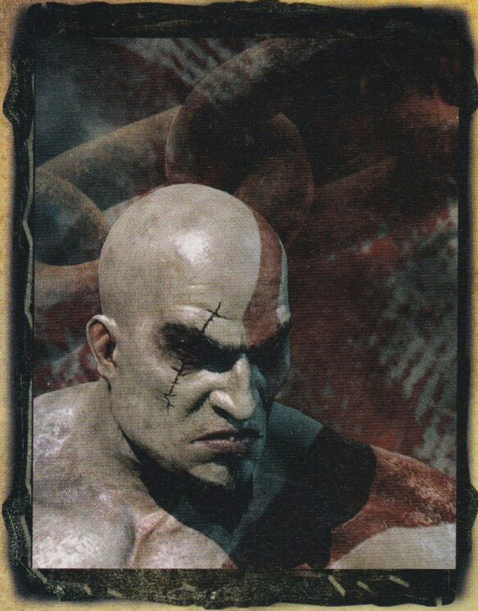
Vincular el Guantelete de Zeus con el manto de Zeus, armadura de Zeus y cálculo de Zeus para tomar ventaja en los ataques basados en los guanteletes elementales y aumentar su tiempo de enfriamiento con el fin de utilizar la combinación L1 + □ lo antes posible.







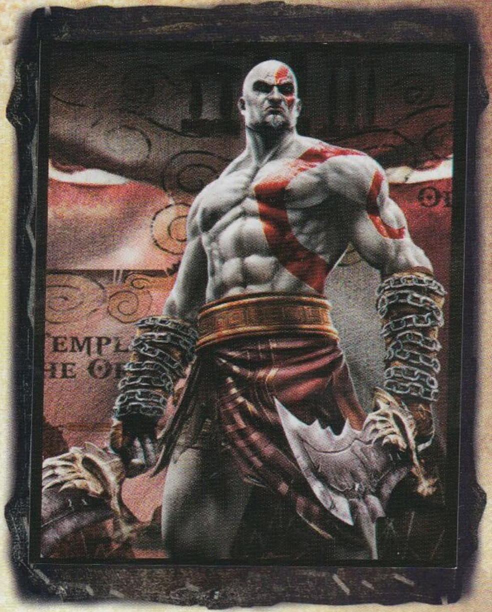


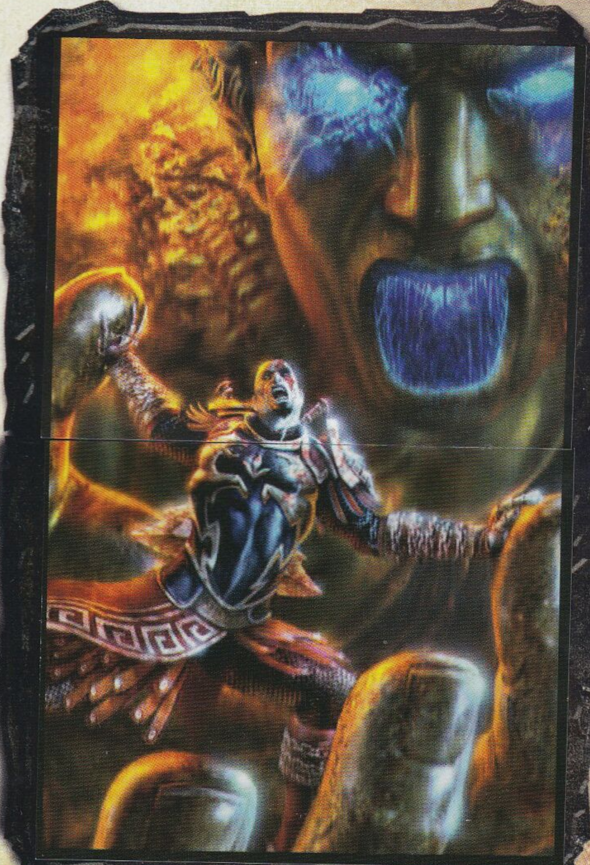






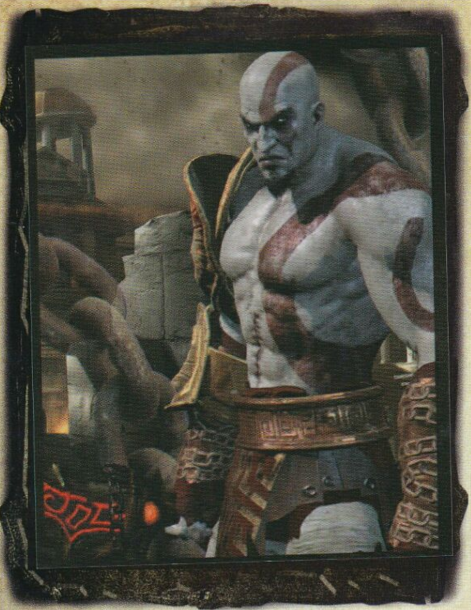

La L1+□ cargada puede romper la bloqueada y puede silenciar al enemigo cuando se golpea con éxito. Una vez silenciado, inicia un combo largo No pueden evitarlo y usa la magia para restablecer el combo y volver a aplicar el Silencio. Cada vez que un enemigo está acorralado, o un guerrero está rodeado, utilice el L1+△ para atacar a varios enemigos y botarlos de espaldas. El uso de un rango de 3 Tormenta eléctrica Seguido por el ataque L1 +△ puede eliminar un grupo de enemigos.







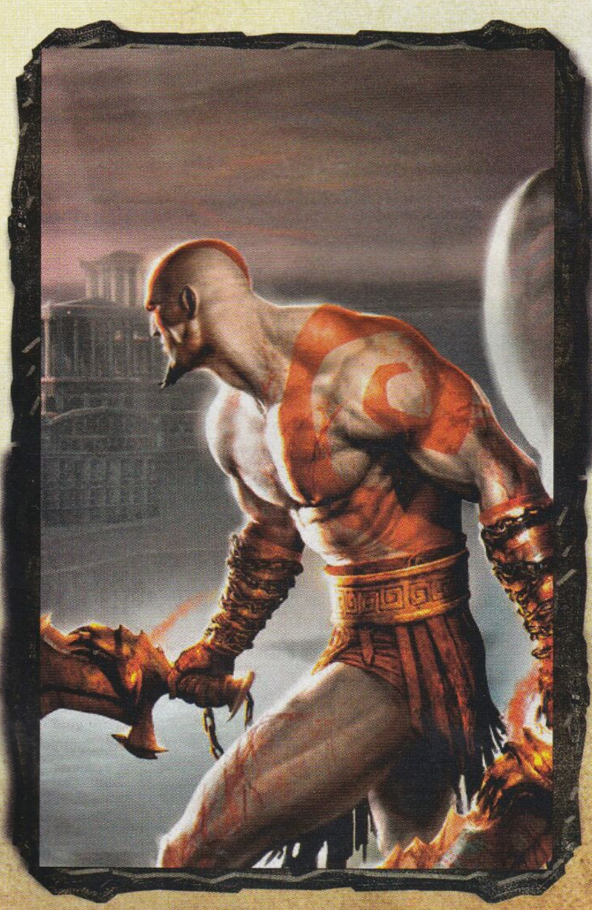


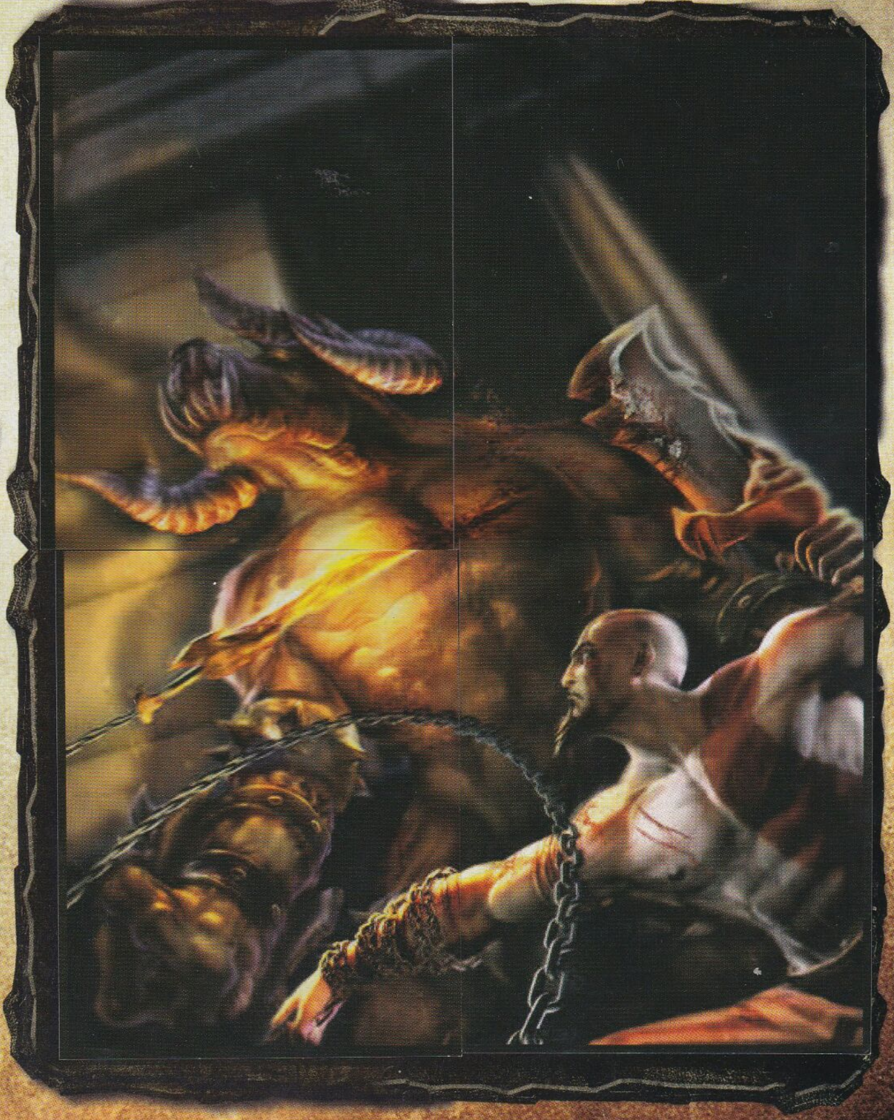





Equipar los guanteletes de Hades, armadura de batalla de Hades, el alma de sacrificio de Hades, eliminar rápidamente al enemigo. Durante el uso alma de sacrificio, utilice L1+△ para atacar al enemigo y aplicar una maldición mágica antes del tiempo de espera. Si el torrente de hades está equipado, utilízalo como una cortina de humo para ocultar sus múltiples desapariciones como se usa en cada ataque especial L1. impide que el enemigo pueda adivinar cuándo evadir o Parar. Cada maldición Aumenta la eficacia de las estadísticas del escudo de batalla, dejando al enemigo con una desventaja adicional.

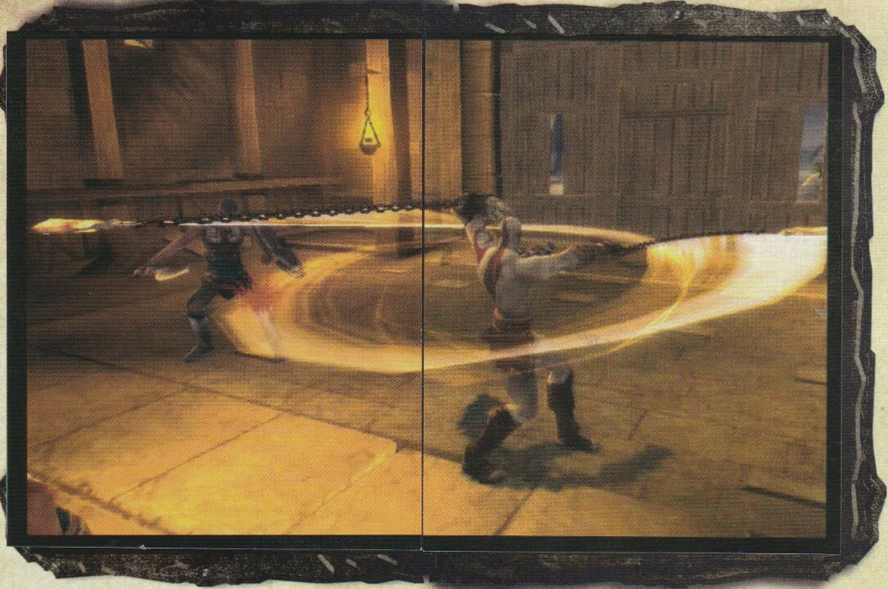
"Zeus, tu hijo ha regresado y trae consigo la destrucción del Olimpo "











El Guante de Poseidón son Ataques impulsados y es mejor emparejarlos con una mezcla de Armadura de Guerra de Poseidón y piezas de armadura de Artemis. Los Guantes Proporcionan salud extra y aumento de reducción de tiempo de reutilización, que es de gran ayuda. Utilice L1 + △ , completamente cargada cuando sea posible para crear combos o destruir escudos enemigos desde la distancia, mientras que en silencio mantener la ventaja ofensiva. Golpee enemigos con L1 + □ especial cada vez que están cerca del borde para que que caigan.





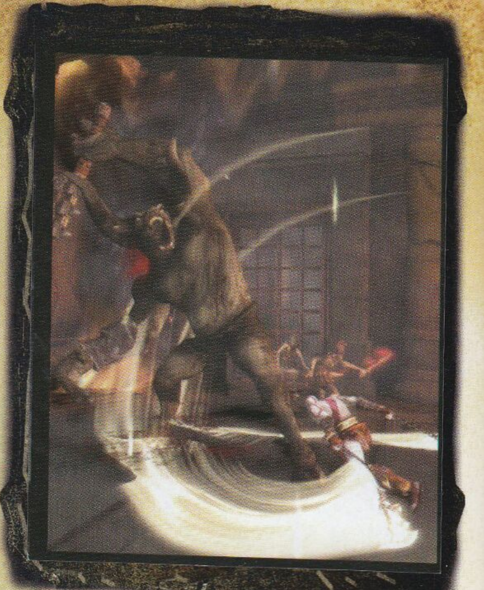


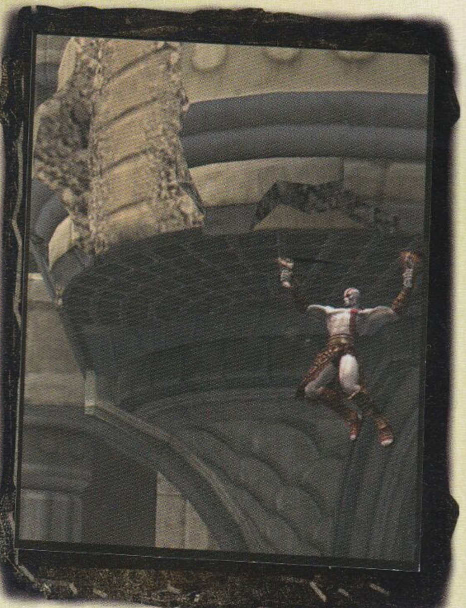


075

Tome ventaja del guantelete de Ares con combos cortos contundentes equipando con escudo furia, el manto de Ares y magia infierno de Ares. Los guanteletes L1 ataque especial tienen la capacidad de romper bloques, y el usarlo todas las veces posibles, abrirá paso a la mayoría de las defensas y permitirá usar un breve y poderoso combo. Ambas especialidades L1 se pueden utilizar en un solo corto, pero efectivo combo. Sin embargo, aprender el orden correcto para colocarlos, puede conducir a combos avanzados de ataque que eliminarán las reservas de salud de tus enemigos. Utilice la L1 + □ especial para llegar a su objetivo sin obstáculos y prender fuego a los enemigos lo suficientemente descarados a interponerse en el camino.







LOS GUANTELETES GLADIADOR SON BUENOS PARA CONTRARRESTAR EL ATAQUE DE UN ENEMIGO Y SE COMBINAN BIEN CON CUALQUIER ARMADURA CON ALTOS INDICES DE REDUCCIÓN DE ENFRIAMIENTO. EL ATAQUE L1 + △ HARÁ CONTRAATACAR AUTOMÁTICAMENTE TODOS LOS ATAQUES LIGEROS. MEZCLA LOS ATAQUES L1 ESPECIALES CON LOS CARGADOS ATAQUES ESPECIALES □ CON EL FIN DE CONFUNDIR AL ENEMIGO Y REVELAR SU DEBILIDAD. LOS GUERREROS DEBEN DOTAR MAGIA DE USOS MÚLTIPLES Y ITEMS QUE TE PERMITAN UNA RETIRADA FALSA PARA ENGAÑAR AL ENEMIGO EN SUS ATAQUES, Y DE CONTRAATACAR CUANDO MENOS SE LO ESPERA.











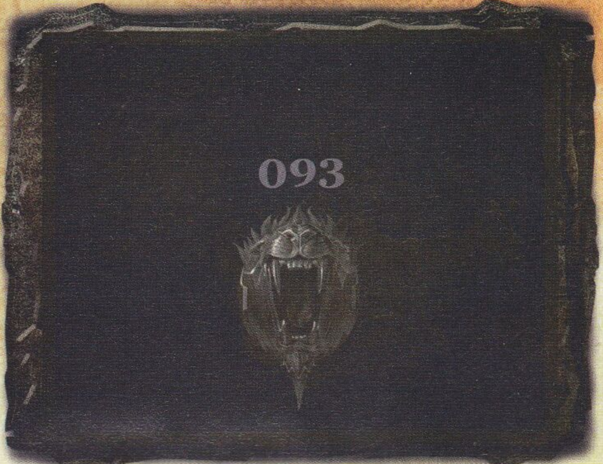




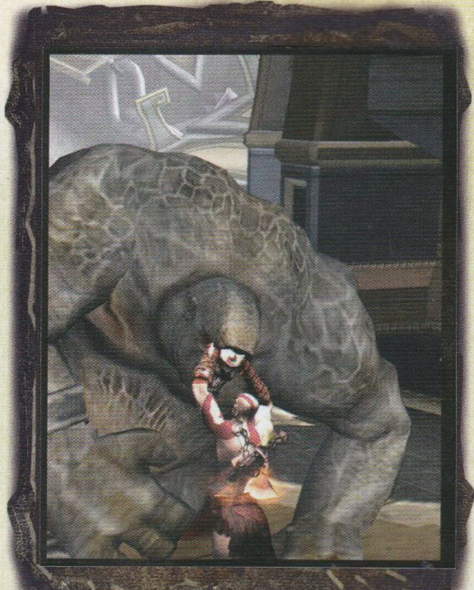



E5













Los Cestos de Nemea se emparejan bien con las Armaduras de lealtad y magia de Zeus o Ares. Los ataques especiales L1 permiten al campeón controlar el espacio a su alrededor, golpear enemigos hacia atrás, los que lo rodean y los que se interponen en su camino. Estos son perfectos para guardar una bandera o pequeños mapas donde la oposición puede fácilmente derrotarse. El Manto de Zeus o Ares, junto con un trozo de la armadura de Artemis pueden mejorar en gran medida el potencial de daño de los guantes y el equipamiento de la magia podrá continuamente botar enemigos forzando a acercarse a la distancia, cuando el L1 + △ entra en juego una vez más .









Combos de alto impacto

Guantelete de Zeus:

Principiante:

△, □, Saltar □, L1 + □

Intermedio:

Saltar L1+□, △, □, L1+△

Avanzado:

Saltar ○, □ (rs Flick) mantener □, mantener △ (salta con el enemigo), L1+□ ó R1





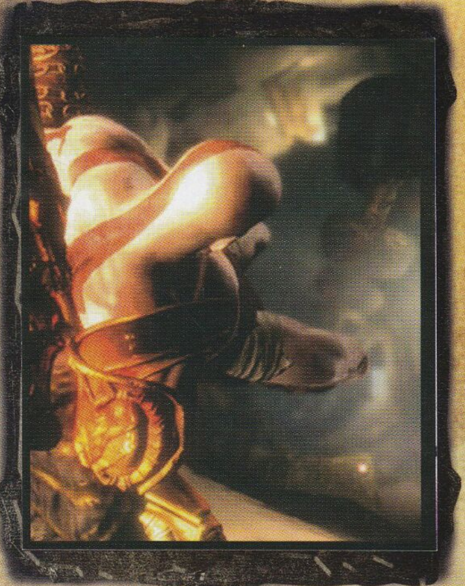
106

"Mi muerte es lo que empezó este viaje"

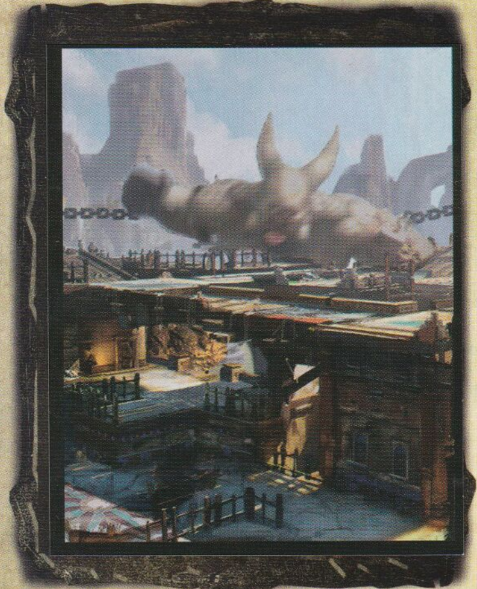


108











Combos de alto impacto

Guantelete de Poseidón:

Principiante:

Saltar ○, mantener △ (salta con el enemigo), □ , L1 + □

Intermedio:

(Full) L1 + △ , △ (lejos del enemigo), △ (golpea al enemigo), □, □, Saltar □, L1 + □

Avanzado:

Saltar ○, □ (RS flick) Mantener □, △, □, □, Saltar □, (full) L1 + △, △, □, □, Saltar □, L1 + □

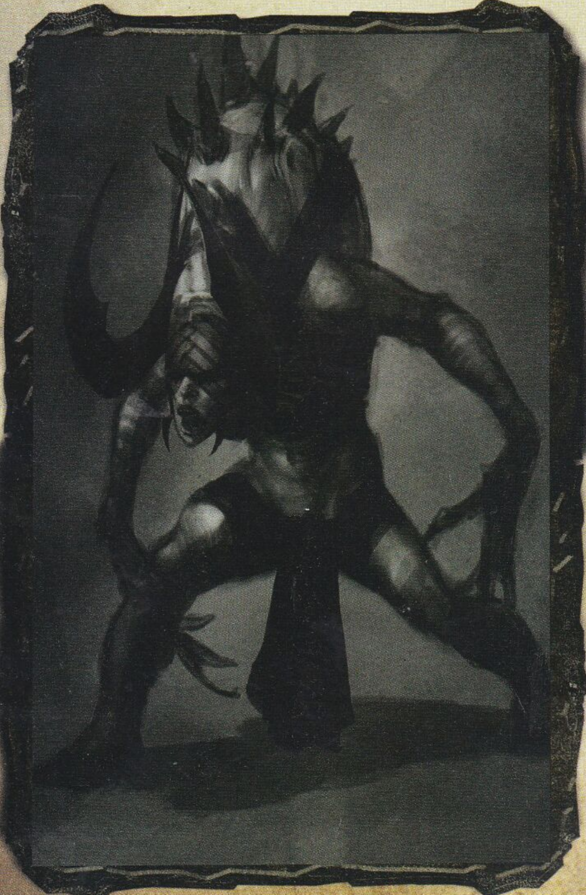












Combos de alto impacto

Guantelete de Ares:

Principiante:

L1+□, □, □, □, Saltar □, □

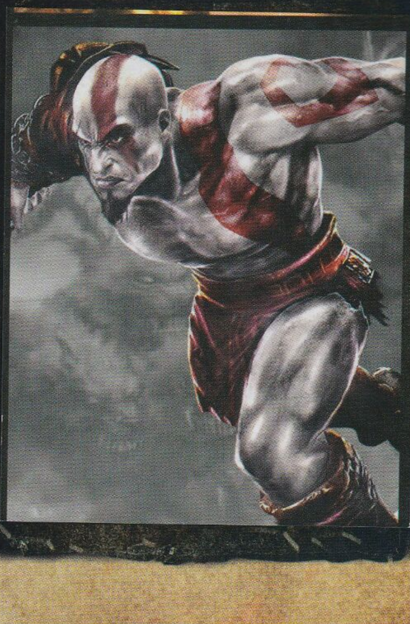
Intermedio:

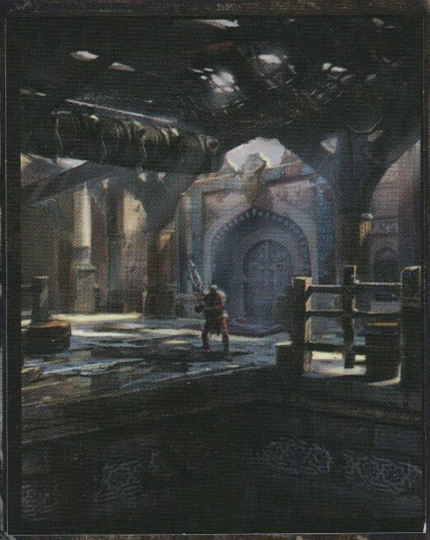
L1+□, □, □, L1+△, □, □, Saltar □, □

Avanzado:

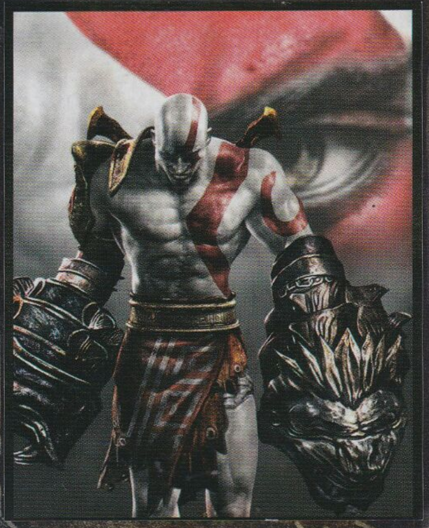
Mantener □, Mantener △ (saltar con el enemigo), □, L1+□, △, □, L1+△, □, □, Saltar □

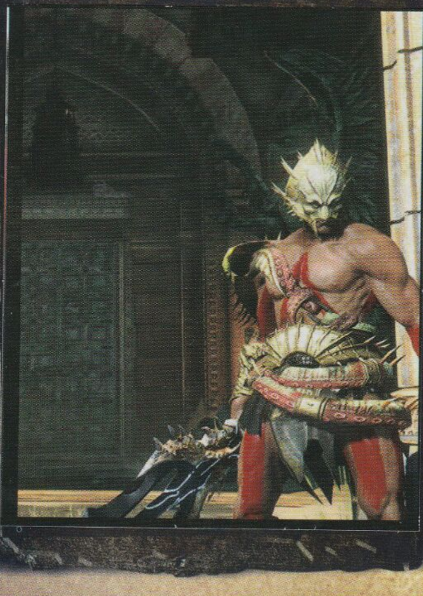








Combos de alto impacto

Cesto de Nemea:

Principiante:

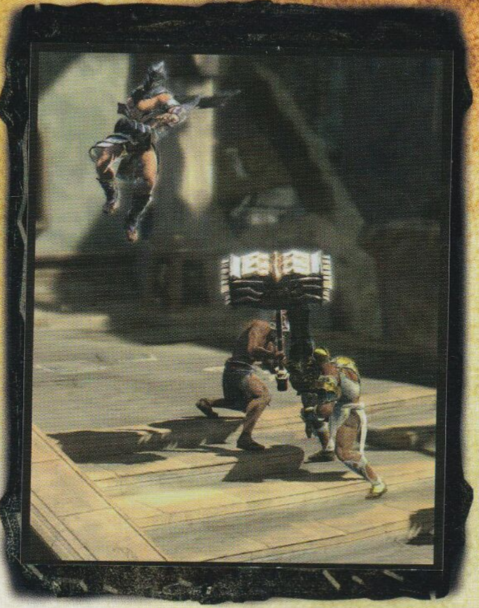
△, □, □, saltar □, L1+□, □

Intermedio:

Saltar ○, □(RS flick) Mantener □, △, □, □, L1+△

Avanzado:

Saltar ○, □(RS flick) Mantener □, △, □, □, Saltar □, (aterrizar) Saltar L1+□, R1







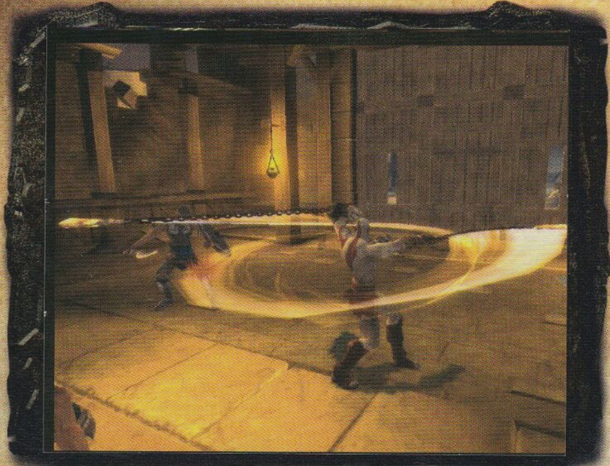


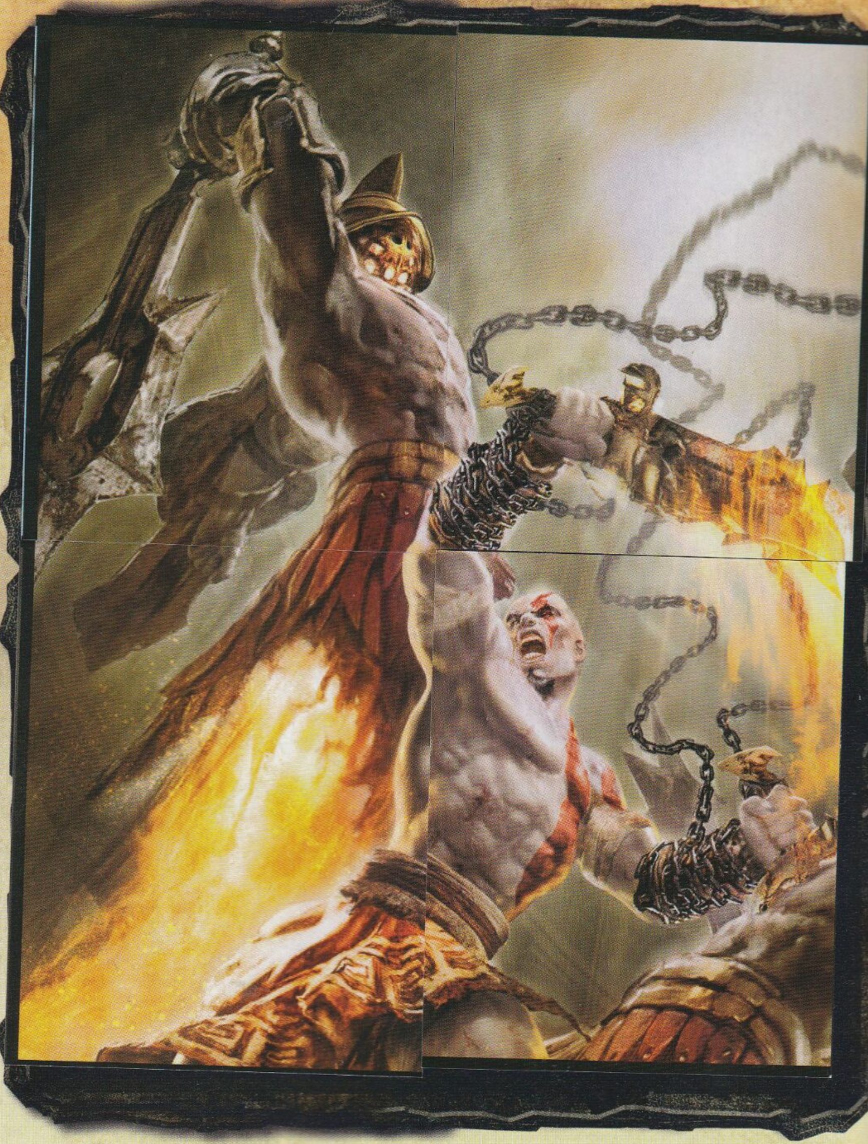
Plumas de Fenix

Cada 5 alas incrementa la magia y hay un total de 15 plumas (tres mejoras de magia) repartidas en los distintos capítulos.

Primera mejora:

- En el Capítulo 5 Pueblo de Crisa en el lado derecho junto a un ojo Gorgona.
- En el Capítulo 5 Pueblo de Crisa, después de ejecutar a los primeros elefantes gigantes, en el edificio de la derecha de la parte superior.
- En el Capítulo 5 Pueblo de Crisa al resolver el rompecabezas del rodillo, cerca del final del capítulo.
- En el inicio del Capítulo 7 La Torre del Delfos escala por el exterior de la torre y sube la escalera de mano para entrar en el interior. Desciende para abrir el cofre blanco que custodia la Pluma de Fénix.
- En el Capítulo 8 El vientre de la Pitón, al tomar el poder de Zeus y salir, retrocede y abre el cofre blanco.



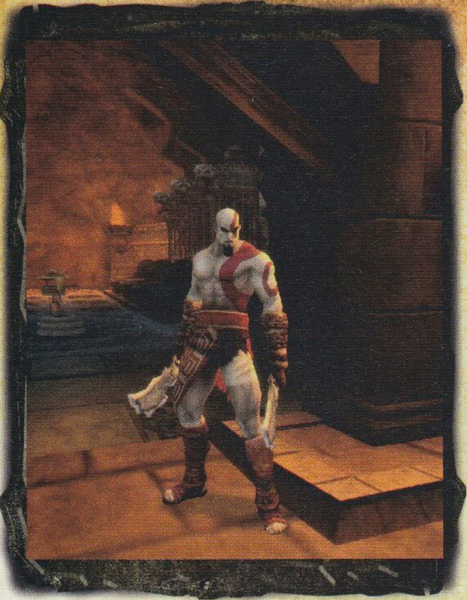




Plumas de Fenix

Segunda mejora.
- En el Capítulo 10 El Templo de Delfos después de acabar con Cerberos, sube la rampa y acércate a la estatua de la izquierda. El entorno cambiará y tendrás que dirigirte a la puerta de la derecha para romperla podrás leer una nota y abrir dos cofres blancos (Ojo de Gorgona y Pluma de Fénix).
- En el Capítulo 10 El Templo de Delfos empuja la estatua de la izquierda y llévala hasta la habitación del sur. Colócala en el lado derecho y aproxímate al humo verde del norte para que cambie el entorno. Si has fijado la estatua en el lugar exacto, la plataforma no caerá y podrás subir a la parte superior para abrir dos cofres rojos y dos blancos (Ojo de Gorgona y Pluma de Fénix).









- En el Capítulo 11 Catacumbas de Delfos bajarás por una plataforma después de tirar de la palanca. Saltará una escena y tendrás que avanzar sin caer en la trampa. Al final, cuatro cofres. En uno de los dos blancos estará.
- En el Capítulo 11 Catacumbas de Delfos en un cofre blanco de la puerta izquierda, cerca del reloj de arena.



E10









Tercera mejora.

- En el Capítulo 13 Pasaje a Delfos, después de hablar con el oráculo, salta a la pared y avanza por el lado derecho para encontrar el cofre blanco con la pluma de Fénix.
- En el Capítulo 15 La Gruta, nada más comenzar, nada y bucea hacia la derecha para localizarlo.
- En el Capítulo 15 La Gruta, cuando llegues al puerto de Crisa abre los cofres blancos de la izquierda.
- En el Capítulo 16 Prisión de los malditos, después de vencer a Cerberos, regenera la ciudad y avanza hacia el lado izquierdo.
- En el Capítulo 18 después de ser golpeado por primera vez por los tentáculos del monstruo marino, sube a la parte superior y corre hacia la izquierda. En la segunda grúa estará el cofre blanco.











Secretos

Amuleto de Uróboros.

Adquirido en el Capítulo 12 La cámara del Oráculo. Este amuleto, robado por el profeta Cástor al Oráculo Aletheia, puede mostrar la vida y muerte de un objeto.

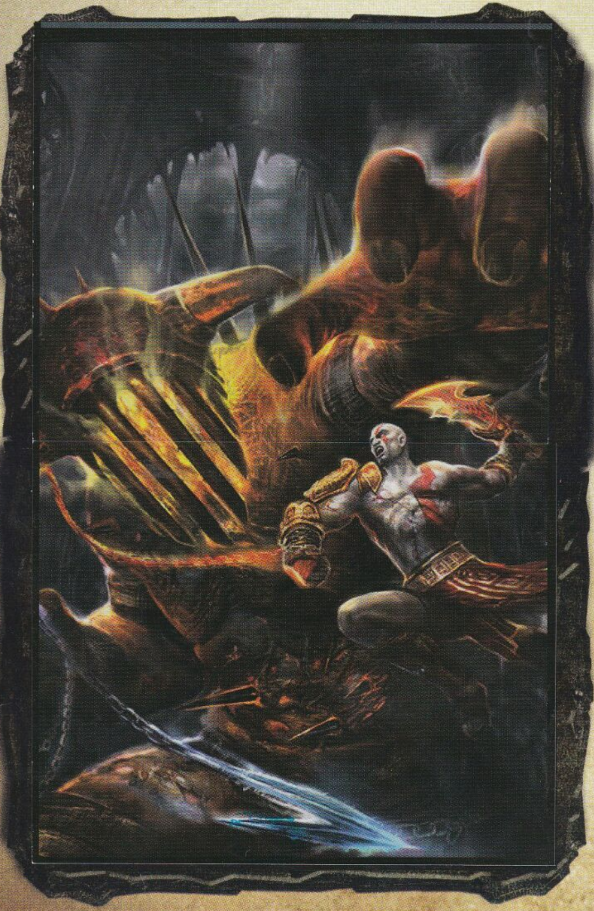
Nivel 1:
5.000 orbes. Aumenta el área de efecto. Tiempo de enfriamiento reducido.

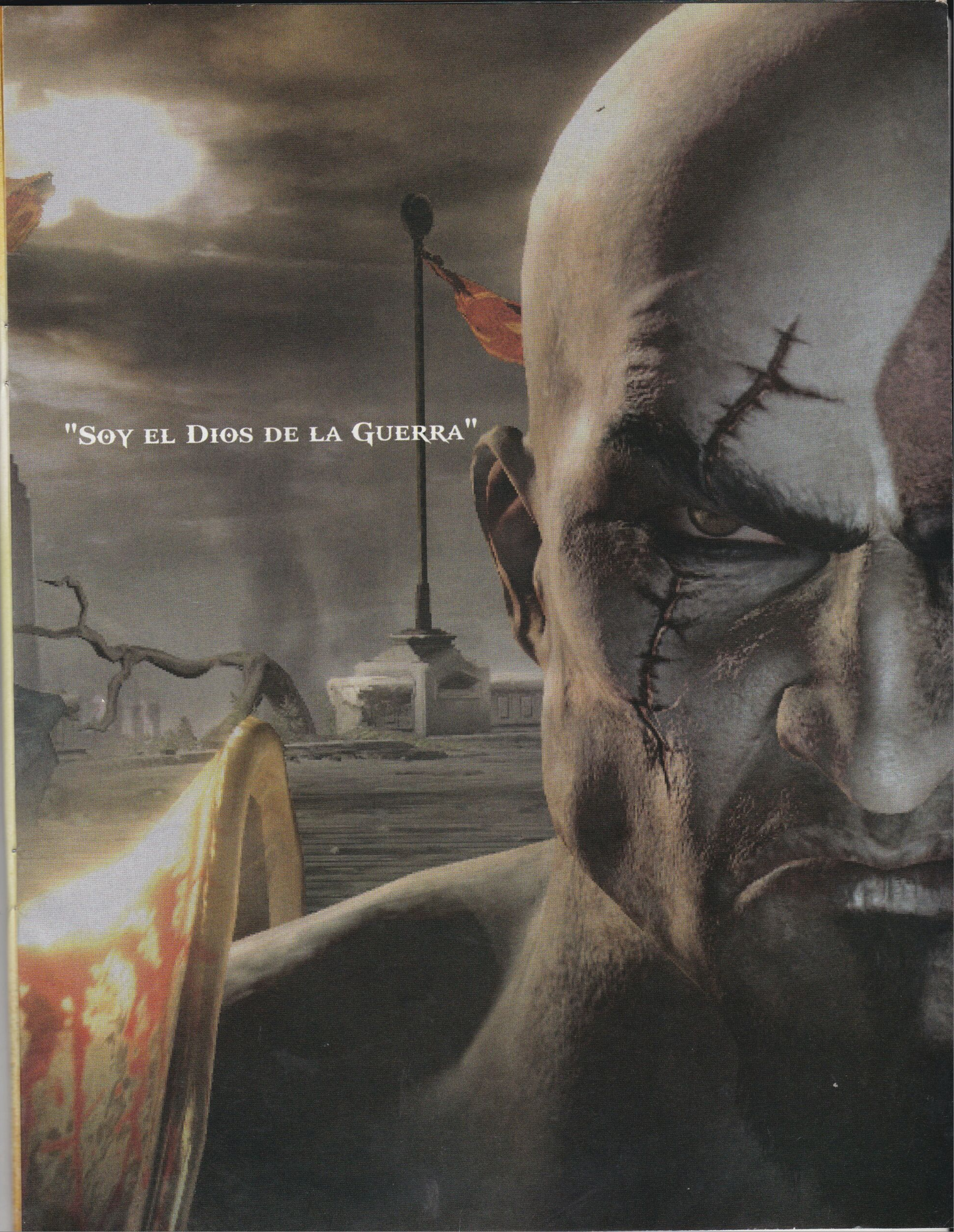
Piedra del juramento de Orkos.
Entregado al inicio del Capítulo 21. Esta piedra, doloroso símbolo de su terrible vínculo como guardián del juramento de las Furias, permitía a Orkos estar en dos lugares a la vez.

Nivel 1:
5.000 orbes. Aumenta el tiempo de ataque y reduce el enfriamiento.
- Tiempo de devastación de sombra aumentado.
- Tiempo de enfriamiento reducido.

Ojos de la verdad.
Atrapado en el capítulo 28 El juicio de Arquímedes. Transmitidos de Oráculo en Oráculo, estos ojos pueden ver a través de la magia oscura de las Furias.





"Soy el Dios de la Guerra"

GOD OF WAR™

El Álbum

Al completar tu álbum, ingresa a www.ansaldo.cl/gow
completa el formulario y ya estarás participando por 2 PSP Vita.

Busca tu lámina con código e ingrésalo en Facebook.com/playbox.de.ansaldo
y participa en los sorteos semanales.

Para completar tú álbum, puedes comprar las últimas 20 láminas en la tienda ubicada en
Av. Américo Vespucio Sur 685, Ñuñoa, Santiago. Es requisito presentar el álbum.
Si eres de región envía un email a: vespucio@ansaldo.cl



Fecha de sorteo

Jueves 12 de Junio de 2014

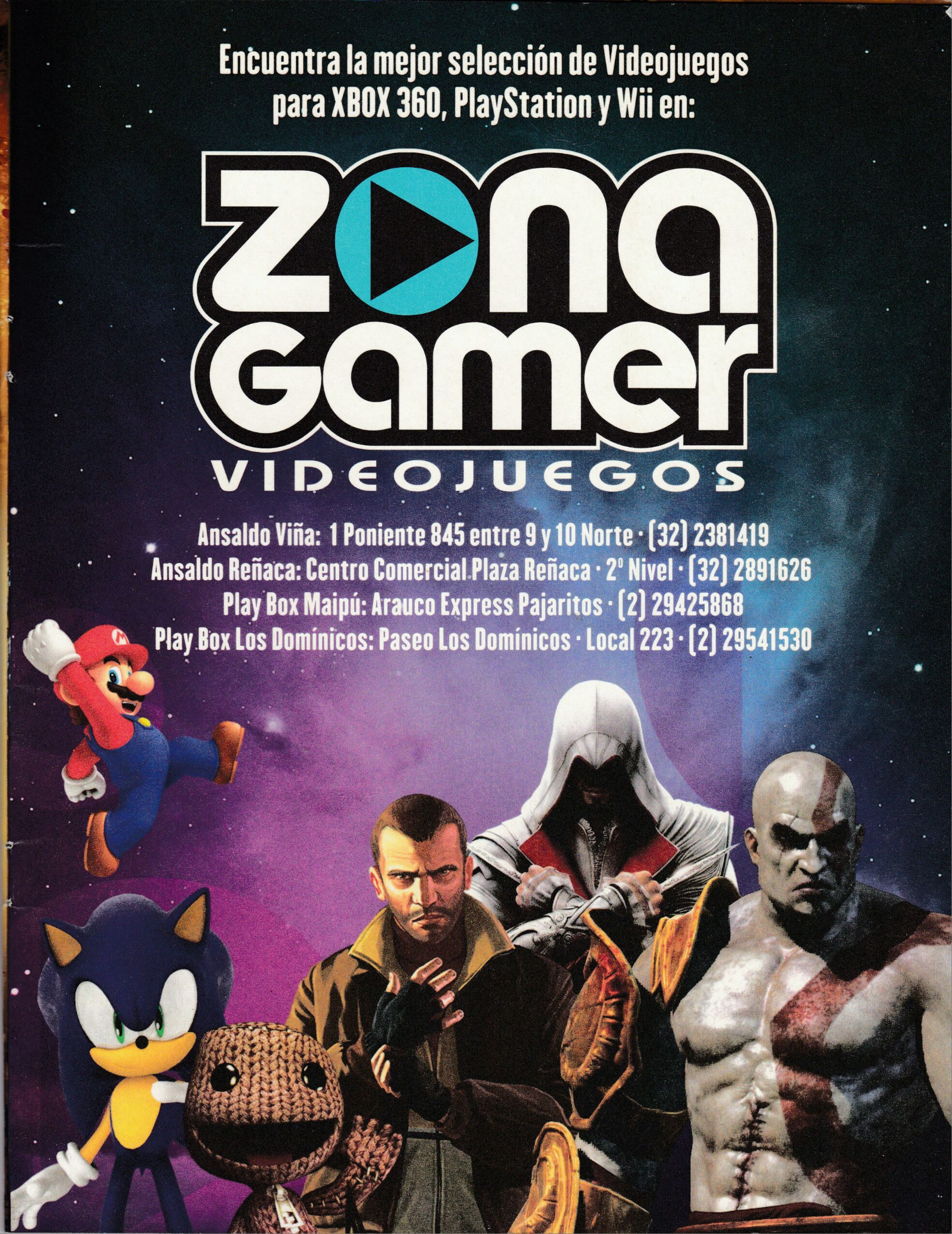
Publicación:
Dentro de los 5 días hábiles
siguientes a la fecha del sorteo.

Importante

1. Las publicaciones de los ganadores se harán en www.ansaldo.cl
2. Los premios del sorteo se podrán canjear hasta 30 días después de la fecha del sorteo.
3. Los ganadores serán contactados vía mail y/o teléfono.
4. El cierre de inscripción será hasta las 24:00 hrs. del día Miercoles 11 de Junio de 2014
5. Premios, sorteos y promociones válidas sólo en Chile.
6. Bases en www.ansaldo.cl/gow

Cuenta Láminas

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
E01	E02	E03	E04	E05	E06	E07	E08	E09	E10	E11	E12								


Encuentra la mejor selección de Videojuegos
para XBOX 360, PlayStation y Wii en:
ZONA Gamer
VIDEOJUEGOS
Ansaldo Viña: 1 Poniente 845 entre 9 y 10 Norte · (32) 2381419
Ansaldo Reñaca: Centro Comercial Plaza Reñaca · 2° Nivel · (32) 2891626
Play Box Maipú: Arauco Express Pajaritos · (2) 29425868
Play Box Los Domínicos: Paseo Los Domínicos · Local 223 · (2) 29541530

GOD OF WAR™

EL ÁLBUM



Art: ASCEN-A

7 805440 413228

Ansaldo S.A.
Fono: 56-32-2291320
email: info@ansaldo.cl

Hecho en Chile
www.ansaldo.cl